# JEUX MUSICAUX

**RéveilVocal**

Nappes sur un mode défini. Unisson pedale, puis Quinte et ajout progressif 3ce, 4te vers une pentatonique. Pour des navigations calmes. Puis petite impro chachun son tour.

**CircleSong**

Pédales, Claps, Riffs rythmiques, Grille harmonique, Mélodie, Harmonisation, Contre-chant, DécalagesPremiers 2,3,5,..

**CircleDanse**

Les chanteurs disposé en cercle, épaule contre épaule, dansent en cercle un pas de marche, branle, scottish, valse, mazurka, ou cercle circassien… en improvisant une musique vocale qui soutienne les pas. Peut être suivi d'un petit blindtest ou chacun improvise une musique à danser que les autre doivent reconnaitre.

**Simon**

Mémorisation en cercle par accumulation mélodique chacun ajoutant une note. Sur une Pentatonique, Tetra-Pentacorde, Modes, … en battant du pied.

1. Variante facile solfiée ou 1 2 3 4 5
2. Variante avec neumes.
3. Variante avec motifs rythmique sur une mesure.

**LeChatEtLesSouris**

1. Le vainqueur du Simon Précédent devient le chat.
2. Les autres joueurs rangés par tessiture croissante s'auto-attribuent un à un une note de plus en plus aigue à une tierce mineure max de la précédente, sans ½ton ou tierces successive pour générer une gamme ou une penta): Ce sont les souris.
3. Le chat joue plusieurs fois la gamme en désignant les souris pour se familiariser avec les notes disponible.
4. Le chat invente une séquence avec chacune des notes disponibles: la gammme ascendante ou descendante étant une bonne séquence de départ.
5. Les souris la reproduisent en coopération chacun avec sa note.
6. Le maître rejoue la séquence en y ajouant une note.
7. Si une souris se trompe, elle perd une vie et les souris doivent rejouer la séquence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'erreur.
8. Mais le chat devra remplacer chacune des souris qui auront perdu leur seconde vie, donc jouer les note manquantes avec les souris jusqu'à la fin de la partie.
9. Les souris éliminées veillent leur note car si le chat oublie de la jouer ou se trompe, il perd également une vie. , Le chat rajoute des notes une à une par accumulation, toujours avec le risque de perdre une vie en cas d'erreur.
10. Variantes:

a. Harpe: Le chat joue la mélodie sur la harpe en désignant les joueurs ou solfie les notes.
b. Polyphonique: Le chat (pianiste ou accordéoniste) joue en polyphonie sur la harpe.
c. Rythmique: Les souris s'attribuent chacune un motif rythmique différent sur 1 ou 2 temps et se classent par ordre de complexité.

**PlafTempo**

N équipes de 2 joueurs, on donne un tempo puis chut, E1 dit:"1234…4!", E2 "12345….5!" etc… Par élimination si ça fait flah! Sur tempi de + en + lents.

**SéquenceurRythmique**

Chacun debout ou assis est un pas de séquenceur à 4, 8, 6 pas qui claque des mains à son tour s'il est debout. Un beatmaker peut assoir, lever ou avancer (pour lui faire produire un autre son) chacun des participants. Si le nombre de cases est superieur au nombre de joueurs, certains peuvent se déplacer. Variante avec objets au sol à déplacer ou retourner.

**FaceAFaceRythmique**

Une équipe de 4, 6 ou 8 joueurs face à une autre de même nombre propose un motif assis/debout, si l'équipe adverse joue le motif sans se tromper, elle propose un nouveau motif. Si elle se trompe et que la première équipe valide en produisant la correction, elle perd une vie.

**Construction d'accord**

Par le chant polyphonique 1 / 3Mm4 / 5+- / 7bM / 9 avec mvt fond. En se déplaçant sur une graduation au sol (carreaux, …). Chacun bouge à son tour. Puis éventuelement réalisation d'une petite cadence.

**HarmoIV**

Faire 2 groupes (ou +) jouant chacun un accord tonique ou dominante. Proposer une mélodie et demander à un joueur de désigner les groupes pour mettre le bon accord au bon moment. Puis ajouter le IVème et les autres degrés, ou remplacer V par sousTonique. Jouer une petite grille et proposer à des solistes d'improviser.

**HarmoCohésion**

2 équipes E1 & E2. Joueur1/E1 invente et joue 2x une mélodie, à la 3ème E1 doit l'harmoniser en cohésion. Si E2 y arrive du 1er coups égalité sinon >1pt/E1 (Var: E1 désigne le mélodiste E2). Idem match retour… Sur T/D, ou T/SD/D, ou + (ST, IIe deg, )…

**Canons**

Invention mélodique sur mini boucle harmonique, par accumulation de la phrase de chaque joueur.

**BouclesPremières**

Sur mesure 2/4 3/4 6/8: Chaque joueur à son tour invente et superpose une boucle de 2,3,5,7,11,13… mesures sur les autres. Exemple simple (d f)(g a c)(d f g a c)

**SequenceurRythmique**

Boucle chacun est un pas de séquenceur libre de se lever ou s'asseoir. Face à face E1 & E2 (2 sons distincts) jouent le motif d'en face.

**Émotions**

Commencer par un petit passage en revue d'un vocubulaire d'impro (pulse, legato, ostinato, effets, grave/aigu, cresc/decr, contraste brusques, …). Puis un joueur tire une carte parmi une liste plus ou moins large d'émotions [1 Tranquillité, 2 Joie, 3 Fureur, 4 Tristesse, 5 Surprise, 6 Peur (ressentie), 7 Dégoût, 8 Colère, 9 SansÉmotion]. Les auditeurs se cachent les yeux. Le joueur improvise une musique qui évoque l'émotion tirée. Au signal de fin, les auditeurs proposent avec leur doigt l'émotion qu'ils croient avoir reconnue. On compte les points pour les auditeurs et le joueur, puis on passe le rôle de joueur au suivant.

**Associations**

Tour1: Chacun invente un motif rythmé de 3 notes. Tour2: Chaque joueur s'associe avec un autre disponible pour former un binome et jouer ensemble leur motif de 6 notes à la suite. Tour3: quadrinômes de 12 notes… Etc.

**PingPong**

Nb de joueurs impaire, J1 invente motif rythmique de 5 pas, J2 place des notes sur le motif rythmique, J3 change le rythme de la mélodie prec, etc…

**HarmoVsMélo**

E1 prop th1, E2 prop grille2, J1E1 joue th1 sur G2 en rosalie, s'il y arrive E2 le rejoue pour tenter d' annuler le point.

---

| | |
|---|---|
| **ZiquATrous** | Construire mélodie à partir de cartes, puis tirer des cartes qui font des trous, d'autre qui remplissent… Jouer la musique avec ou sans trous après chaque tirage. |
| **TourDeRoles** | A propose un motif mélodique, B une basse sur les temps, C un accompagnement sur les contretemps. On fait tourner 2 fois les rôles, puis B propose une mélodie, etc… |
| **CacheCacheCoop** | Un candidat, 2 ensembles et un élu qui doit fondre son son dans un ensemble au choix sans être repéré par le candidat. |
| **InventionsMelo** | de motifs mélodiques inédits sur n notes {tetra\|penta}{corde\|tonique}, sur 1 ou 2 mesures avec métrique et tempo imposé. Rythme imposé ou libre. |
| **MéloDés** | Tirage 2 dés donne intervalles. Trouver Mélodie… |
| **InventionsRythme** | de motifs rythmiques inédits, sur 1 ou 2 mesures avec métrique et tempo imposé. |
| **TéléphoneArabe** | Vocal-à-l'oreille. |
| **Débit rythmique** | Tktk en mode circleSong en cercleAuPas. |
| **Chanson décalée** | décalage phrase sur mélodie. |

| | |
|---|---|
| **Gahh** | Imitation du bruitage instrumental du précédent, ou réponse ou accompagne. |
| **FaussesBoucles** | chacun peut la raccourcir, renverser/décaler, étirer, contracter en utilisant les notes de départ. Au signe on change tous une des notes (p.ex m → M). |
| **CirclesongPublic** | chaque zicos a un groupe de public qu'il fait chanter ou frapper pied mains .... Puis s'extrait pour solo-er |

# Jeux écrits

**MorpionsChoral**

On pioche des pions parmi l'alphabet-chromatique qu'on place dans un casier à glissières, chacun d'un coté, sur quatre rangs, à celui qui ferra le plus beau choral: l'un vu d'un coté de la grilles, l'autre de l'autre. On tire parmi 2n collections de pions dont les notes naturelles sont à faces égales tandis que les 6 altérations communes sont biface: y/i, v/l, z/h. Pour un casier à n*5 colonnes. Variante solo en tirant dés à 6 ou 12 faces sur une grille de 8x3.

**Prévisible**

(Cf linkCity) On tire une carte avec motif mélodique, qu'on place sur la table, puis le compositeur en tire une seconde et décide secretement de la placer à droite ou à gauche de la première. Si les auditeurs ont fait le même choix, elle prend sa place, sinon les auditeurs décident le la placer sur la deuxième mesure après ou avant la séquence en place et le compositeur change de role tout à tour.

---

*JeuxMusicaux - Raphaël ANDRÉ - 2024 - Version 2025-01-03*
*Copyleft, cette oeuvre est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre 1.3*